Grüße aus GRIM FANDANGO™ dem Reich der Toten

REISEFÜHRER und HANDBUCH



Treffen Sie Manny.

Er hat Charme.

Er hat Stil.

Er ist tot.

Und… er ist Ihr Reiseberater.





Sind Sie bereit
für Ihre große Reise?

GRIM FANDANGO™ Reiseziele





Willkommen im Reich der Toten

Das Reich der Toten in Grim Fandango ist eine faszinierende Mischung von Bildern der Mayas und Azteken, aus mexikanischer Folklore und dem Film Noir der 30er, 40er und 50er. Für all diejenigen, die es nicht wußten, der Film Noir ist ein Filmgenre, das mit hartgesottenen Detektiven, kaltherzigen, heimtückischen Frauen, großen Revolvern, schnellen Autos, verzwickten Plots und raffinierten Dialogen aufwartete. Die Männer trugen große Hüte und alle rauchten* und tranken viel.

Das Reich der Toten war den aztekischen Legenden nach ein realer Ort, zu dem die toten Seelen für vier Jahre reisten, bis sie letztendlich zur neunten Unterwelt gelangten, ihrer finalen Ruhestätte. Um den Seelen bei ihrer langen Reise Beistand leisten zu können, wurden die Toten zusammen mit Geld, Proviant und sogar Hunden begraben. Die mexikanische Kultur bereicherte diesen Glauben um Frohsinn und Festlichkeit, indem sie jedes Jahr ein Fest zu Ehren der rückkehrenden Toten feierten, die ihre Liebsten besuchen kamen. Für die alljährlichen Festivals wurden Skelette aus Pappmaché gefertigt und in traditionelle sowie moderne Kostüme eingekleidet.



Unser Held und alle anderen Einwohner in Grim Fandangos Reich der Toten sind diesen farbenprächtigen Skelettpuppen nachempfunden, die Calaveras genannt werden.

Und was ist mit Manny? Nun, er ist nicht unbedingt hartgesotten – er hat nur ein eher schlecht-als-rechtes Leben geführt und versucht seine “Schulden” mit seinem Job in der Dienststelle organisierter Diplomsenser abzuarbeiten. Sein Job ist der eines Reiseberaters, was bedeutet, Seelen im Reich der Toten aufzugabeln (man spricht auch von “ernten”, weil die DoD Sensen an ihre Mitarbeiter verteilt) und ihnen das bestmögliche Reisepaket zu verkaufen, um sie durch das Reich der Toten zu führen.

Und plötzlich laufen die Dinge schief für Manny, und alles nur wegen einer Lady. Er zieht los, um die Typen aufzuhalten, die mit dem Leben nach dem Tode ein böses Spiel treiben, so daß die guten Seelen wieder in Frieden ruhen können.

*All denjenigen, denen die ganze Raucherei in Grim Fandango übel aufstößt, seien zwei Sachen gesagt: 1) Wir wollten die Atmosphäre eines Film Noir wiedergeben und 2) jeder der in diesem Spiel raucht ist TOT. Denken Sie drüber nach.

Äußerst attraktive Reiseangebote!

ERLEBEN SIE DIESE UND WEITERE EXOTISCHE SCHAUPLÄTZE!

Ihr Grim Fandango Tourpaket schließt Abstecher mit Auto, Schiff oder Zug zu einem der 90 charmanten Ausflugsziele mit ein, also freuen Sie sich schon mal auf eine vierjährige Exkursion durch das Reich der Toten.

El Marrow

Portal ins Reich der Toten. Als erster Zwischenstop auf Ihrer vier Jahre währenden Reise wird El Marrow Sie mit der unvergleichlich bezaubernden Mischung aus Art deco und aztekischen Einflüssen begeistern. Hier werden Sie mit Ihrem Reisebegleiter der Dienststelle organisierter Diplomsenser (DoD) die vielen Reiseangebote sichten, die Sie Ihrem Ziel auf dem schnellsten Wege näherbringen werden. Und während der Festivalwochen werden viele der Toten, die nicht ins Land der Lebenden zurückkehren, nach El Marrow reisen, um bei unserem kunterbunten Straßenkarneval mit den gigantischen Pinãta Ballons und freundlichen Straßenverkäufern zu feiern... und bringen Sie Ihre Angelitos mit!



EL MARROWS TAG DER TOTEN FESTIVAL



Der versteinerte Wald

Ehemals ein Muß für jeden Reisenden, wagen sich heute nur noch mutige und hartgesottene Abenteurer in den versteinerten Wald. Trotz des Charmes der trostlosen Schönheit dieses natürlichen Paradieses, weist das

DoD Reisende darauf hin, diesen Ort entweder komplett zu meiden oder, wenn es absolut unumgänglich sein sollte, ihn nur mit einem erfahrenen Reisebegleiter zu erkunden. Die Tierwelt ist hier potentiell gefährlich. Achten Sie auf die Hinweisschilder.



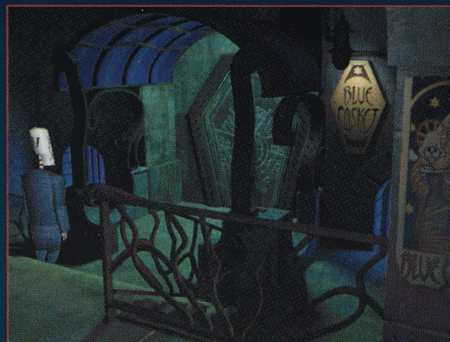
DER VERSTEINERTE WALD

Rubacava

Die Stadt, die niemals starb. Wenn man von Nachtleben spricht, dann meint man Rubacava. Hier treffen sich Reisende aus dem ganzen Reich der Toten, um sich spielend die Nacht zu verkürzen, bevor es dann im Morgengrauen an Bord von DoDs berühmtem Luxuskreuzer Nada Mañana geht, der seine Reise zum Ende der Welt antritt. Vielleicht möchten Sie auf die Miezekätzchen im berühmten Feline Meadows setzen oder lediglich einen "hippen" Poetry-Slam im avantgardistischen Blue Casket besuchen. Was auch immer Ihr Begehr ist, es erwartet Sie in Rubacava. Und wenn Sie denken, daß es Zeit wird, an Bord zu gehen, wird Ihr Schiff bereits startklar am Pier liegen, dank Rubacavas Seebienen – der Gewerkschaft, die niemals streikt.



DIE NÄCHTLICHE SKYLINE VON RUBACAVA



DER BLUE CASKET, EINE VON RUBACAVAS ATTRAKTIONEN

Reisegefährten



Manny Calavera

Sie spielen Manny in **Grim Fandango.** Er ist ein normaler Typ, der für die Dauer seines Aufenthalts im Reich der Toten bei der Dienststelle organisierter Diplomsenser arbeitet. Manny ist eine Art Reiseberater, der für diejenigen, die ein moralisch einwandfreies Leben geführt haben, eine luxuriöse Überführung in die neunte Unterwelt arrangiert. Leider waren seine Klienten in letzter Zeit allesamt Versager, so daß Mannys Beförderungschance gegen Null gesunken ist und er nun auch noch um seinen Job fürchten muß. Und so langsam hegt er den Verdacht, daß in der Dienststelle organisierter Diplomsenser nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Wer hat es auf Manny abgesehen? Warum bekommt er keine guten Kunden mehr?



Eva

Sie ist die Sekretärin des Chefs, Don Copal. Eva ist eine intelligente Lady, die Mitleid für Manny empfindet, aber ihren neuen Job auch nicht wieder verlieren möchte. Aber etwas Geheimnisvolles umgibt Eva - und möglicherweise arbeitet sie noch für jemand anderen. Wer ist der mysteriöse Mann in Evas Leben? Was hat sie gegen Don Copal in der Hand?

Don Copal



Mannys rücksichtsloser Boß. Man könnte sagen, er macht Manny das Leben zur Hölle - wenn Manny noch am Leben wäre. Und jedesmal, wenn wir ihm begegnen, ist er dabei, Manny anzubrüllen. Hat Don Copal noch ein Hühnchen mit Manny zu rupfen?



Domino Hurley

Mannys Widersacher – der Kerl, der scheinbar nur die besten Seelen bekommt. Was läuft da zwischen ihm und Don Copal? Was ist das Geheimnis seines Erfolges?

Mercedes Colomar (Meche)



Die geheimnisvolle Frau, die wie ein Frühlingswind in Mannys Büro wehte, ihm aber die kalte Schulter zeigt. Was passierte mit Meches ewig währender Belohnung? Wohin ist sie verschwunden? Hat Manny nur den Hauch einer Chance bei ihr?



Salavador Límones

Der revolutionäre Anführer der Untergrundbewegung, dem Zentralkomitee verlorener Seelen. Was sind seine geheimen Pläne? Wie paßt Manny in sein Schema? Und warum ist er von Taubeneiern so besessen?

Glottis

Mannys Fahrer und Weggefährte. Glottis ist ein riesiger, abstruser Dämon der Unterwelt, mit nichts in seinem Herzen außer Liebe. Liebe zum Fahren. Liebe für Autos. Liebe für alles mit einem Motor, das sich schnell genug bewegt. Er ist ein elementarer Geist des Reichs der Toten, erschaffen nur zu einem Zweck – zu heizen. Oder um Öl zu wechseln und den Keilriemen zu erneuern, wenn gerade kein Fahrer benötigt wird.

Achtung: Erlauben Sie es Glottis niemals, eine Spielhalle zu betreten, oder Sie werden ihn dort nie wieder herausbekommen.



Hector LeMans

Hinter jedem Feind, der sich Manny in den Weg stellt, steckt eine finstere und bösartige Gestalt, die die Fäden zieht – Gangsterboß Hector LeMans! Dieser unbarmherzige Verbrecher errichtete ein Imperium aus Gier und Verrat, aber er verfolgt ein noch unheilvolleres Projekt, das bis zum Schluß ein Mysterium bleiben wird.

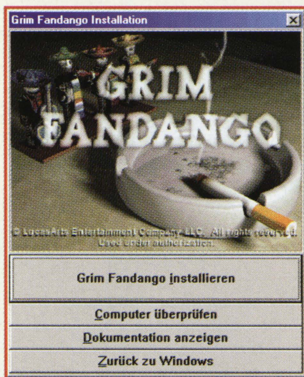
Das Spiel installieren

INSTALLATION

1 Schließen Sie alle offenen Fenster auf Ihrem Desktop und beenden Sie alle anderen Anwendungen.

2 Legen Sie die *Grim Fandango* CD A in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

3 Das *Grim Fandango* Installationsmenü wird nun erscheinen. Wenn Autoplay ausgeschaltet ist und das Installationsmenü nicht automatisch aufgerufen wird, müssen Sie das Installationsprogramm manuell starten. Doppelklicken Sie dazu auf das Arbeitsplatzsymbol und dann auf das CD-ROM-Symbol. Starten Sie nun **Grim.exe** mit einem Doppelklick. Das Installationsmenü sollte nun mit folgenden Optionen erscheinen:



INSTALLATIONSMENÜ

✱ **Grim Fandango installieren:** Installiert das Spiel auf Ihre Festplatte.

✱ **Computer überprüfen:** Überprüft, ob Ihr Computer den Systemanforderungen entspricht.

✱ **Readme & Leitfaden zur Fehlerbehebung:** Wir empfehlen Ihnen, sich die Readme-Datei und den Leitfaden zur Fehlerbehebung durchzulesen. Im Readme-Text finden Sie die aktuellsten Informationen zum Spiel. Im Leitfaden zur Fehlerbehebung finden Sie detaillierte Informationen zur Installation und Behebung von Fehlern.

✱ **Zurück zu Windows:** Beendet das Installationsprogramm.

4 Um das Spiel zu installieren, klicken Sie auf die Schaltfläche *Grim Fandango* installieren. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

5 Klicken Sie auf Weiter, um das Installationsverzeichnis zu bestimmen. Das Standardinstallationsverzeichnis von *Grim Fandango* ist: **C: \Programme\LucasArts\Grim.** Falls Sie in ein anderes Verzeichnis installieren möchten, geben Sie ein anderes Laufwerk oder Zielverzeichnis an.

6 Sie haben nun die Möglichkeit, einige Verknüpfungen erstellen zu lassen. Mit Hilfe einer Verknüpfung läßt sich das Spiel einfacher starten. Wenn Sie für ein Objekt keine Verknüpfungen erstellen lassen möchten, deselektieren Sie einfach das entsprechende Objekt.

7 Das Setup-Programm wird einen *Grim Fandango*-Programmordner für die Progamm-symbole erstellen. Klicken Sie auf Weiter, um das Standardverzeichnis **(Startmenü-Programme-LucasArts-Grim Fandango)** auszuwählen. Sie können auch ein neues Verzeichnis erstellen oder ein bereits vorhandenes Verzeichnis auswählen und dann auf Weiter klicken.

8 Sie werden nun aufgefordert, eine Verknüpfung erstellen zu lassen, über die Sie *Grim Fandango* direkt vom Desktop aus starten können. Außerdem haben Sie noch einmal die Gelegenheit, sich die Readme-Datei anzeigen zu lassen.



9 Wenn Sie mit einem Joystick spielen, empfehlen wir Ihnen, diesen vor dem ersten Spielstart nun zu kalibrieren.
10 Nach der Installation werden Sie gefragt, ob DirectX 6 installiert werden soll. DirectX 6 muß installiert werden, damit das Spiel ausgeführt werden kann. Sollte bereits DirectX 6 (oder eine höhere Version) installiert sein, so bleibt das Auswahlkästchen leer und Sie müssen DirectX nicht installieren. Klicken Sie auf Beenden, um die Installation abzuschließen.
11 Jetzt können Sie *Grim Fandango* spielen.

PROBLEME MIT DER INSTALLATION

Sollten Probleme bei der Installation auftreten, lesen Sie bitte den Leitfaden zur Fehlerbehebung.

Den Leitfaden zur Fehlerbehebung öffnen:
1 Legen Sie eine der beiden CDs ein, und doppelklicken Sie anschließend auf das Arbeitsplatzsymbol.
2 In dem nun geöffneten Fenster doppelklicken Sie auf das CD-ROM-Laufwerk. Das Installationsprogramm wird dadurch gestartet. Es kann sein, daß Sie auf die **Grim.exe** doppelklicken müssen, um das Installationsprogramm zu starten.
3 Im Installationsmenü wählen Sie Readme & Leitfaden zur Fehlerbehebung aus und klicken anschließend auf Leitfaden zur Fehlerbehebung.

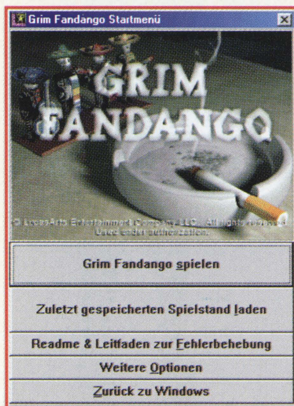


Das Spiel starten

1 Um das Spiel zu starten, legen Sie bitte die *Grim Fandango* CD A in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Sollte Autoplay eingeschaltet sein, erscheint das Startmenü automatisch.

2 Haben Sie die Autoplay-Funktion deaktiviert, wechseln Sie in das Installationsverzeichnis auf Ihrer Festplatte und doppelklicken Sie auf **Grim.exe.** Sie können auch auf das Arbeitsplatzsymbol und dann auf das CD-ROM-Laufwerksymbol doppelklicken. Führen Sie nun einen Doppelklick auf die Grim.exe-Datei aus, um das Startmenü zu laden.

3 Wählen Sie "*Grim Fandango* spielen" im Startmenü aus, um *Grim Fandango* zu starten.



STARTMENÜ

DAS STARTMENÜ

Das Startmenü von *Grim Fandango* bietet folgende Optionen:

* **Grim Fandango spielen.** Mit dieser Schaltfläche starten Sie das Spiel.
* **Zuletzt gespeicherten Spielstand laden:** Wenn Sie einen Spielstand gespeichert hatten, klicken Sie diese Schaltfläche an, um Ihr Spiel fortzusetzen.
* **Readme & Leitfaden zur Fehlerbehebung:** Wir empfehlen Ihnen, die Readme-Datei zu lesen, um die aktuellsten Informationen und Hinweise zu dem Spiel zu erhalten. Im Leitfaden zur Fehlerbehebung finden Sie Tips zur Fehlerbehebung und Installation. Hier können Sie sich das Lizenzabkommen anzeigen lassen.
* **Weitere Optionen:** Sie können Ihren Rechner daraufhin überprüfen lassen, ob er den Systemanforderungen entspricht. Daneben haben Sie hier die Möglichkeit, DirectX 6.0 zu installieren oder Ihren Joystick zu kalibrieren. Sie können auch das Spiel deinstallieren.
* **Zurück zu Windows:** Verläßt das Startmenü und bringt Sie zum Desktop zurück.

Das Spiel

STEUERUNG

Anders als bei anderen LucasArts-Adventures, verwendet *Grim Fandango* zur Steuerung keine Maus. Sie können Manny entweder mit Hilfe der Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur, einem Joystick oder einem Gamepad steuern.

Auf den Seiten 19-21 finden Sie die Tastaturbelegung und Tips zur Steuerung.



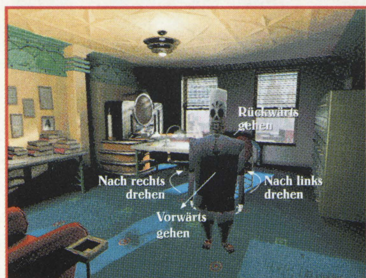
Sie können das Spiel in zwei verschiedenen Perspektiven spielen: der **kamerabezogenen** und der **personenbezogenen** Perspektive. Im personenbezogenen Modus steuern Sie Manny aus seiner Sicht. Dieser Modus ist am besten, wenn Sie mit Hilfe der Tastatur spielen.
Im kamerabezogenen Modus steuern Sie in Relation zur Kamera. Dieser Modus eignet sich besonders, wenn Sie mit einem Joystick oder Gamepad spielen. Welcher Modus Ihnen am meisten zusagt, probieren Sie am besten aus.
Zu Spielbeginn befinden Sie sich im **personenbezogenen Modus.**

- Um vorwärts zu gehen (egal in welche Richtung Sie auch schauen), drücken Sie die obere Pfeiltaste oder bewegen Sie Ihren Joystick nach vorne.
- Um rückwärts zu gehen, drücken Sie die untere Pfeiltaste oder bewegen Sie Ihren Joystick nach hinten.
- Um Manny nach **links** oder **rechts** zu drehen, drücken Sie entweder die rechte oder linke Pfeiltaste oder bewegen Sie Ihren Joystick nach links oder rechts.

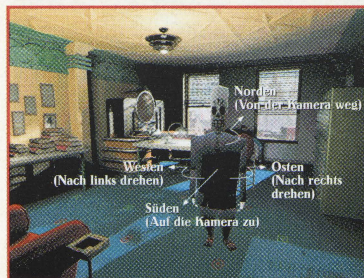
Wenn Sie in den **kamerabezogenen Modus** wechseln möchten, drücken Sie **STRG+M.**
In diesem Modus bewegt sich Manny in Relation zur Kamera.

- Wenn Sie die **obere Pfeiltaste** oder den Joystick nach oben drücken, geht Manny von der Kamera weg nach Norden.
- Wenn Sie die **untere Pfeiltaste** oder den Joystick nach unten drücken, geht Manny zu der Kamera hin nach Süden.
- Wenn Sie die **rechte** oder **linke Pfeiltaste** drücken (oder den Joystick nach links oder rechts bewegen), geht Manny nach rechts oder links im richtigen Winkel zur Sichtlinie der Kamera.

Sie können Manny auch diagonal gehen lassen. Drücken Sie dazu zwei Pfeiltasten oder verwenden Sie die Tasten **1, 3, 7** oder **9** auf dem Ziffernblock. Sie können Manny natürlich auch mit dem Joystick oder Gamepad diagonal gehen lassen.
Im **kamerabezogenen Modus** gibt es keine Rückwärtsbewegung. Jedesmal, wenn der Kamerablickwinkel sich ändert, kann es sein, daß Sie sich erst wieder orientieren müssen. Mit anderen Worten: Wenn Manny einen langen Gang nach Norden



PERSONENBEZOGENER MODUS



KAMERABEZOGENER MODUS

entlang läuft (von der Kamera weg) und sich der Kamerablickwinkel ändert, so daß Manny nach Süden geht (auf die Kamera zu), dann müssen Sie von der oberen Pfeiltaste auf die untere wechseln, um in dieselbe Richtig weiter zu laufen.
Sie können mit **STRG+M** zwischen den beiden Modi hin- und herschalten.



NORDEN RELATIV ZUR KAMERA



SÜDEN RELATIV ZUR KAMERA

Fahrzeugsteuerung

Es kann sein, daß Manny auf seiner Reise durch das Reich der Toten auf Fahrzeuge oder Geräte stoßen wird, die er benutzen möchte. Fahrzeuge werden im personenbezogenen Modus gesteuert (**oben** ist vorwärts; **unten** ist rückwärts; **rechts** und **links** zum Lenken). Fahrzeuge können auf einer Spur sein, die eine Bewegung nur in zwei Richtungen zuläßt.

Um den Kran rauf und runter zu bewegen, verwenden Sie die **obere** und **untere** Pfeiltaste. Sobald Manny die Fahrzeuge oder Geräte nicht mehr benutzt, wird der alte Steuerungsmodus wieder verwendet.

DAS INTERFACE

Das Interface eines Adventures ist derjenige Teil des Spiels, über den Sie mit dem Charakter, den Sie spielen, kommunizieren und mit dem Sie den Charakter dazu bringen, das zu tun, was Sie möchten.
In *Grim Fandango* ist das Interface unsichtbar; im wesentlichen ist Manny selbst das Interface. Zu Beginn des Spiels steht Manny an seinem Schreibtisch. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um ihn bis zum Tisch mit den Büchern zu steuern. Wenn er vor dem Tisch steht, drehen Sie Manny so lange

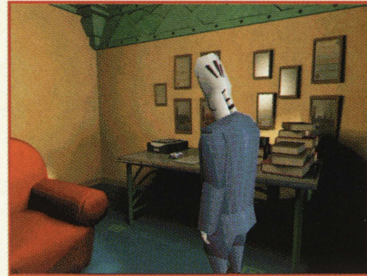


MANNY IST DAS INTERFACE





MANNY SIEHT INTERESSANTE OBJEKTE



MANNY SCHAUT SICH KARTEN AN

hin und her, bis er die Bücher anschaut. Sie werden bemerken, wie Manny seinen Kopf senkt, wenn er direkt vor den Büchern steht und ihn wieder hebt, wenn er woanders hinschaut. Sobald Manny etwas sieht, das ihn interessiert, dreht er seinen Kopf in diese Richtung: ist es über ihm, so hebt er ihn, ist es unter ihm, so senkt er seinen Kopf.

Stellen Sie sicher, daß Manny sich die Bücher anschaut – drücken Sie dazu die Taste **5** auf dem Ziffernblock. Dies ist die "Schau an" oder "Untersuche" Taste. Manny sollte nun etwas über die Bücher sagen. Wenn Sie Manny ans Tischende steuern, senkt Manny seinen Kopf, um sich die Spielkarten anzuschauen. Falls Sie nun wieder die 5 drücken, wird er die Karten genauer betrachten. Drücken Sie nun die Eingabetaste (damit benutzen Sie Gegenstände) oder die **+ Taste** (damit nehmen Sie Gegenstände), damit er die Spielkarten aufhebt. Wenn Sie nun wieder **+** drücken, legt Manny die Karten in sein Inventar.

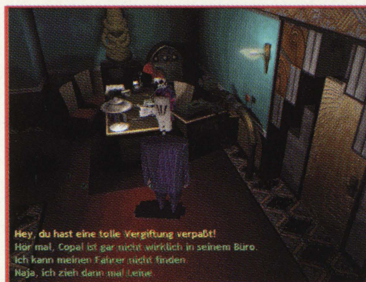
Sie erhalten Zugriff auf Mannys Inventar, indem Sie die **0** auf dem Ziffernblock drücken. Manny holt nun seine Sense hervor. Wenn Sie die **6** auf dem Ziffernblock drücken, holt er den nächsten Gegenstand hervor. In diesem Fall sollte es das Kartenspiel sein. Drücken Sie die **4**, geht Manny sein Inventar rückwärts durch und holt wieder die Sense hervor. Durch das Drücken der **+ Taste** holt Manny den Gegenstand aus dem Inventar und nimmt ihn in die Hand. Durch erneutes Drücken der **+** Taste legt er ihn wieder ins Inventar zurück. Sie können die einzelnen Gegenstände auch direkt anwählen, indem Sie die Tasten **1-0** auf der Tastatur drücken.

Mit **ESC** verlassen Sie das Inventar. Sie können sich die Gegenstände ansehen, wenn Sie diese in der Hand halten oder aus dem Inventar hervorholen. Wenn Sie einen Gegenstand mit einer Person oder einem Objekt auf dem Bildschirm verwenden möchten, nehmen Sie ihn vorher in die Hand und bewegen Sie Manny solange, bis er die Person oder das Objekt "sieht". Drücken Sie dann die **Eingabetaste**, um das Objekt zu benutzen. (Hinweis für erfahrene Adventurespieler: In *Grim Fandango* gibt es keine Möglichkeit, Gegenstände im Inventar miteinander zu kombinieren.)

KONVERSATION

Wenn Manny sich mit einer anderen Person unterhalten soll, gehen Sie an diese heran, bis Manny sie "erblickt". Drücken Sie nun die **Eingabetaste** um sich mit ihr zu unterhalten (Wenn Manny einen Gegenstand aufhebt oder irgend etwas sagt, das anscheinend nicht zur Unterhaltung gehört, kann es sein, daß er den Gegenstand anstelle der Person ansieht, mit der Sie reden möchten. Bewegen Sie Manny etwas und versuchen Sie es noch einmal.)

Wenn Sie sich mit einer Person unterhalten, haben Sie oft mehrere Sätze zur Auswahl. Mit der **oberen** und **unteren Pfeiltaste** können Sie zwischen den einzelnen Sätzen wechseln. Haben Sie einen Satz gefunden, den Manny sagen soll, dann drücken Sie die **Eingabetaste** um ihn auszuwählen.

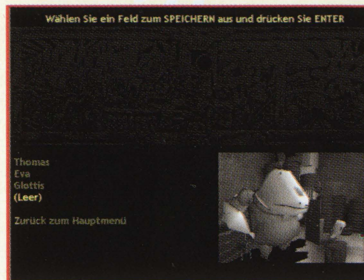


DIALOGAUSWAHLMÖGLICHKEITEN

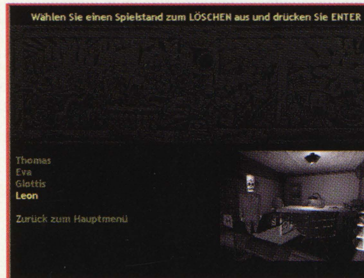
SPEICHERN UND LADEN VON SPIELSTÄNDEN

Spielstand speichern

Wenn Sie ein Spiel speichern möchten, drücken Sie die **F1**-Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen. Wählen Sie hier die Option "Spielstand speichern" aus. Heben Sie im nächsten Bildschirm das Wort (Leer) hervor, und drücken Sie die **Eingabetaste,** um einen blinkenden Cursor zu erhalten. Benennen Sie nun Ihren Spielstand und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**, um ihn zu speichern. Der Name Ihres Spielstandes taucht nun zusammen mit einem kleinen Bild, wo Sie den Spielstand gespeichert haben, in der Liste auf. Sie können Spielstände löschen, indem Sie im Hauptmenü die Option "Spielstand löschen" auswählen. Wählen Sie den Spielstand aus, den Sie löschen möchten, und drücken Sie die **Eingabetaste.**

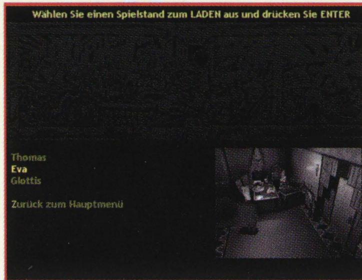


SPIELSTAND SPEICHERN



SPIELSTAND LÖSCHEN





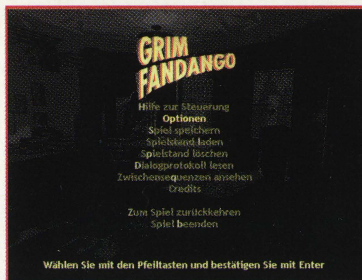
SPIELSTAND LADEN

SPIELSTAND LADEN

Um ein gespeichertes Spiel zu laden, drücken Sie **F1**, um ins Hauptmenü zu gelangen. Wählen Sie die Option "Spielstand laden" aus. Wählen Sie nun aus der Liste den Spielstand aus, den Sie laden möchten, und drücken Sie die **Eingabetaste.**

DAS HAUPTMENÜ

Viele Spieleinstellungen können Sie im Hauptmenü vornehmen. Drücken Sie F1, um ins Hauptmenü zu gelangen. Sie erhalten dann folgende Optionen:



HAUPTMENÜ

* **Hilfe zur Steuerung:** Auf drei Bildschirmen erhalten Sie eine komplette Liste mit der Tastaturbelegung, die Standardeinstellungen für Joystick und Gamepad sowie die Befehlsliste für das Inventar. Drücken Sie die **rechte Pfeiltaste**, um zwischen den einzelnen Bildschirmen zu wechseln. Wenn Sie die **Eingabetaste** drücken, kehren Sie zum Hauptmenü zurück.
* **Optionen:** Einstellmöglichkeiten für mehrere Optionen. Mit der **rechten** und **linken Pfeiltaste** können Sie zwischen den einzelnen Optionen wechseln. Auf Seite 18 finden Sie eine ausführliche Beschreibung der Optionsmöglichkeiten.
* **Spielstand speichern:** Speichern Sie Ihren Spielstand. Auf Seite 16 finden Sie eine ausführliche Beschreibung zum Speichern und Laden von Spielständen.
* **Spielstand laden:** Laden Sie Ihren Spielstand. Auf Seite **17** finden Sie eine ausführliche Beschreibung zum Speichern und Laden von Spielständen.
* **Spielstand löschen:** Wählen Sie einen Spielstand aus und drücken Sie **die Eingabetaste,** um ihn zu löschen. Auf Seite 16 finden Sie eine ausführliche Beschreibung zum Löschen von Spielständen.
* **Dialogprotokoll lesen:** Schalten Sie dieses ein oder aus, um die Dialoge, die Sie während des Spiels führen, zu speichern. Sie können sich das Dialogprotokoll anzeigen lassen, wenn Sie im Hauptmenü (Drücken Sie **F1,** um das Hauptmenü aufzurufen) die Option "**Dialogprotokoll lesen**" auswählen. Sie können die Dialogprotokolle auch außerhalb des Spiel mit einem normalen Webbrowser laden und lesen. Der Dateiname lautet: **grimdialog.htm.** Zu jedem Spielstand wird eine parallele Dialogprotokolldatei unter dem Namen **grimlog.htm** gespeichert.

✷ **Zwischensequenzen ansehen:** Hier können Sie die Zwischensequenzen noch einmal aufrufen, die Sie während des Spiels bereits gesehen haben. Wählen Sie mit den Pfeiltasten eine Zwischensequenz aus und drücken Sie die **Eingabetaste,** um sie abzuspielen.

✷ **Credits:** Eine Liste der Personen, die an der Entstehung von *Grim Fandango* mitgewirkt haben

✷ **Zum Spiel zurückkehren:** Verläßt das Hauptmenü und bringt Sie zum Spiel zurück.

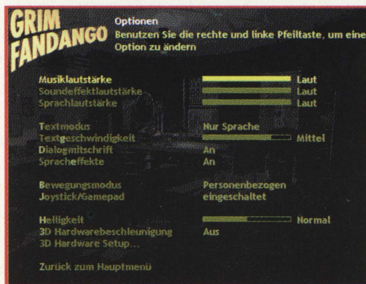
✷ **Spiel beenden:** Beendet das Spiel. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um zwischen **Ja** und **Nein** auszuwählen, und drücken Sie die **Eingabetaste.**

OPTIONSBILDSCHIRM

Drücken Sie **F1**, um ins Hauptmenü zu gelangen, und wählen Sie "Optionen" aus. Sie haben nun folgende Einstellmöglichkeiten:

✷ **Musik-, Soundeffekt- und Sprachlautstärke:** Verwenden Sie die **linke** und **rechte** Pfeiltaste, um den Schieberegler zu verstellen.

✷ **Textmodus:** Stellen Sie ein, wie die Dialoge im Spiel erscheinen sollen: nur Text, nur Sprachausgabe oder Text und Sprachausgabe.



OPTIONSBILDSCHIRM

✷ **Textgeschwindigkeit:** Mit dem Schieberegler können Sie bestimmen, wie lange ein Text auf dem Bildschirm angezeigt wird.

✷ **Dialogprotokoll:** Alle Dialoge, die Sie geführt haben, können Sie noch einmal nachlesen. Auf **Seite 17** finden Sie genauere Informationen zu diesem Thema.

✷ **Spracheffekte:** Sie können den Spracheffektprozessor ein- oder ausschalten, der realistischere Spracheffekte liefert. Wenn Sie Performanceprobleme haben, versuchen Sie die Spracheffekte auszuschalten.

✷ **Bewegungsmodus:** Wählen Sie den Bewegungsmodus aus: personenbezogen oder kamerabezogen. Auf Seite 12 finden Sie genauere Informationen zu diesem Thema.

✷ **Joystick/Gamepad:** Besitzen Sie ein solches Gerät, so schalten Sie dieses ein.

✷ **Helligkeit:** Verwenden Sie den Schieberegler, um die Helligkeit des Bildes einzustellen.

3D-HARDWARE-SETUP

- *Bildschirmausgabegerät:* Wählen Sie den primären Bildschirmtreiber aus, wenn Sie Ihre 2D/3D-Grafikkarte verwenden möchten. Wählen Sie den 3Dfx-Treiber aus, wenn Sie eine Grafikkarte besitzen, die auf dem 3Dfx Chipsatz basiert. Die Namen, die zur Auswahl stehen, hängen von der jeweils verwendeten Grafikkarte ab.
- *Unterstützte Modi:* Die Modi, die zur Verfügung stehen, hängen von dem Bildschirmtreiber ab, den Sie gewählt haben. Haben Sie den primären Bildschirmtreiber ausgewählt und Ihre primäre Grafikkarte ist 3D-fähig, dann können Sie sowohl Software als auch Direct3D auswählen. Ist diese nicht 3D-fähig, dann steht nur der Softwaremodus zur Verfügung. Wenn Sie den 3Dfx-Treiber aus-



wählen, steht Ihnen nur Direct3D zur Verfügung. Direct3D erzeugt weichere Texturen und Zeichnungen und verbessert die Spielperformance etwas.

SPIEL BEENDEN

Um das Spiel zu beenden, drücken Sie die Tasten **Alt + X.** Verwenden Sie die **linke Pfeiltaste**, um "**Ja**" auszuwählen, oder drücken Sie **J**, und bestätigen Sie anschließend mit der **Eingabetaste.**



MANNY AUF HOHER SEE

Tips zur TASTATUR

Das Spiel ist so entworfen worden, daß Sie das Spiel komplett mit der rechten Hand auf dem Ziffernblock steuern können. Verwenden Sie die Pfeiltasten auf dem Ziffernblock, um Manny zu steuern, und die + Taste auf dem Ziffernblock, um Gegenstände aufzuheben. Mit der Enter-Taste können Sie Gegenstände benutzen, und mit der Entf-Taste auf dem Ziffernblock überspringen Sie Dialogzeilen oder lenken Mannys Aufmerksamkeit auf etwas anderes. Wenn Sie die Einf-Taste drücken, haben Sie Zugriff auf Mannys Inventar. Mit der oberen Pfeiltaste rennen Sie (Tippen Sie sie dazu zweimal an und halten Sie sie dann gedrückt). Wenn Sie keinen Ziffernblock besitzen oder Sie Ihre rechte Hand nicht so sehr belasten möchten, dann probieren Sie die beidhändige Alternative aus. Mit der rechten Hand steuern Sie wie gewohnt: Mit den Pfeiltasten steuern Sie Manny und mit der linken Hand benutzen Sie die Tasten A, S, D und W, um "Dinge aufzuheben", zu "untersuchen", "das Inventar einzusehen" und Gegenstände zu "benutzen". Halten Sie die Umschalttaste (Shift) gedrückt, um zu rennen.

Tastaturbelegung

Einige Tasten beziehen sich auf die Tastatur, andere auf den Ziffernblock.





Bewegungsmodus
Schaltet zwischen personenbezogener und kamerabezogener Steuerung um.

Personenbezogener Modus



oder


(Ziffernblock) **Vorwärts gehen**



oder


(Ziffernblock) **Nach links drehen**



oder


(Ziffernblock) **Nach rechts drehen**



oder


(Ziffernblock) **Rückwärts gehen**

Kamerabezogener Modus

















(Ziffernblock)

Steuern Sie Manny in alle acht Richtungen



+ Richtungstaste **Rennen**



Zweimal antippen und dann halten, um zu rennen





Kran hochziehen oder herunterlassen



oder


oder


Gegenstand untersuchen



(Ziffernblock) oder


oder


Gegenstand nehmen/weglegen



(Ziffernblock) oder



oder


Benutzen/Reden oder Gegenstand aus dem Inventar nehmen



(Ziffernblock) oder


oder


Inventar aufrufen/Inventar/verlassen





(Tastatur)

Sense zücken



(Tastatur)

Andere Gegenstände aus dem Inventar hervorholen (in der Reihenfolge, in der sie aufgesammelt wurden)



(Tastatur)

Vorherigen Gegenstand ansehen



(Tastatur)

Nächsten Gegenstand ansehen



Zwischen den einzelnen Gegenständen hin- und herwechseln



Zwischen Dialogzeilen wechseln



Dialog auswählen



Sprachmodus auswählen
Auswahl zwischen:
nur Sprache, nur Text und Sprache mit Text



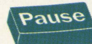
Helligkeitsstufe einstellen



Joystick/ Joystick wählen
Schaltet den Joystick/ Joypad ein oder aus



Zwischensequenzen überspringen/Inventar ohne Gegenstand verlassen



Spiel anhalten



Hauptmenü



(Tastatur)

Dialogzeile überspringen
Wenn Sie sich unterhalten, wird dies die Unterhaltung beschleunigen. Ansonsten bewegt Manny seinen Kopf, um andere Gegenstände anzuschauen, wenn Sie diese Taste drücken



Spiel verlassen

Joystick- und Gamepad-Steuerung

DIALOGZEILE ÜBERSPRINGEN
(Auf der Rückseite)

INVENTAR

RENNEN

RENNEN
(Auf der Rückseite)

NORDEN
(Vorwärts gehen)

ZWISCHENSEQUENZ
ÜBERSPRINGEN

WESTEN
(Nach links gehen)

GEGENSTAND NEHMEN/
WEGLEGEN

GEGENSTAND BENUTZEN/
REDEN

OSTEN
(Nach rechts drehen)

GEGENSTAND UNTERSUCHEN

SÜDEN
(Rückwärts gehen)

OPTIONEN

GEGENSTAND BENUTZEN/REDEN

GEGENSTAND NEHMEN/WEGLEGEN

INVENTAR

UNTERSUCHEN

OSTEN
(Nach rechts drehen)

NORDEN
(Vorwärts gehen)

SÜDEN
(Rückwärts gehen)

WESTEN
(Nach links drehen)

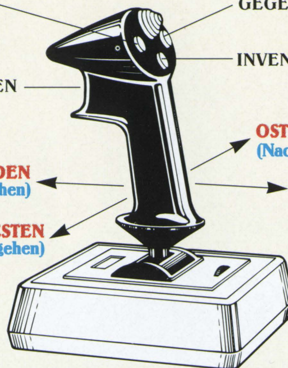
ZWISCHENSEQUENZ ÜBERSPRINGEN

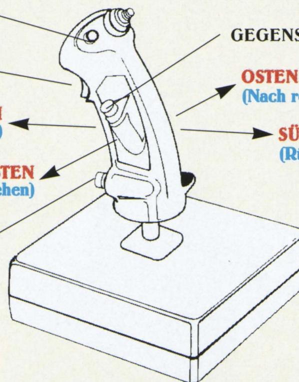
DIALOGZEILE ÜBERSPRINGEN

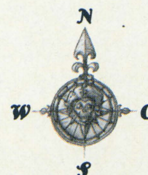
RENNEN

- IN BEIDEN MODI GLEICH
- KAMERABEZOGENER MODUS
- PERSONENBEZOGENER MODUS




GEGENSTAND BENUTZEN/REDEN
GEGENSTAND NEHMEN/WEGLEGEN
INVENTAR
UNTERSUCHEN
OSTEN
(Nach rechts drehen)
NORDEN
(Vorwärts gehen)
SÜDEN
(Rückwärts gehen)
WESTEN
(Nach links gehen)


GEGENSTAND BENUTZEN/REDEN
GEGENSTAND NEHMEN/WEGLEGEN
UNTERSUCHEN
OSTEN
(Nach rechts drehen)
NORDEN
(Vorwärts gehen)
SÜDEN
(Rückwärts gehen)
WESTEN
(Nach links gehen)
INVENTAR


N
W
O
S

ACHTUNG!

Das folgende Kapitel enthält Lösungshinweise für die ersten Rätsel. Wenn Sie sich überraschen lassen wollen, sollten Sie diesen Abschnitt überspringen. Die Dienststelle organisierter Diplomsenser möchte außerdem darauf hinweisen, daß das Beschummeln elektronischer Unterhaltungssoftware die Möglichkeit einer Erster-Klasse-Beförderung ins Reich der Toten beeinträchtigen könnte... ach, zum Teufel, Sie haben doch schon immer einen guten Spaziergang bevorzugt, nicht?



Das erste Rätsel

Hier sehen wir Manny in seinem Büro, bereit für einen weiteren langweiligen Tag im Reich der Toten... er weiß noch nicht, daß sein Leben nach dem Tod einem radikalen Wechsel unterliegen wird.



Benutzen Sie die **Pfeiltasten**, so daß er den Tisch unter den Bildern erreicht, und drücken Sie dann die Taste, um die Spielkarten auf der linken Seite des Tisches aufzuheben (Wenn Sie ein paar Seiten vorher bereits die Interface-Sektion durchgegangen sind, hat Manny die Karten möglicherweise schon bei sich). Drücken Sie die Taste auf dem Ziffernblock, damit Manny die Karten in seine Manteltasche steckt.

Steuern Sie ihn jetzt zum hinteren Teil des Büros (bei den Fenstern). Sie werden sicherlich die Rohrpost und das kleine, rote Fähnchen bemerkt haben. Drücken Sie die Eingabetaste, damit er sie benutzt und eine Nachricht von seinem Boß, Don Copal erhält. Er wird ihn auffordern, sich auf den Weg zu einer Vergiftung zu machen (Mannys Job ist es, die kürzlich



verstorbenen Seelen aufzusuchen und ihnen das bestmögliche Reiseangebot durch das Reich der Toten anzubieten... abhängig davon, wie anständig sie ihr Leben gelebt haben).



Aber zuerst wird es vielleicht nicht falsch sein, Eva einen Besuch abzustatten, der Sekretärin von Mannys Chef. Sie weiß alles. Manny sollte nah an sie herantreten, so daß er sie "bemerkt", dann drücken Sie die **Taste B** oder die **Eingabetaste,** um ihr eine Frage zu stellen. Befragen Sie sie ausgiebig zur Vergiftung, indem Sie die entsprech-



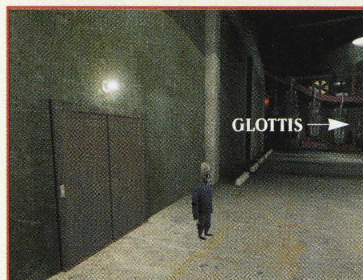
enden Dialogzeilen mit den **Pfeiltasten** auswählen und mit der **Eingabetaste** bestätigen. Sobald Sie Mannys Fahrer erwähnt, fragen Sie nach dem Fahrer und Sie erhalten alle Informationen, die Sie benötigen.



Jetzt müssen wir Manny nur noch in die Tiefgarage bugsieren, also lassen wir ihn den linken Fahrstuhl nehmen... es braucht kein Knopf gedrückt zu werden, Sie müssen einfach nur den Aufzug betreten.



Okay, Manny ist in der Tiefgarage, aber er sieht kein Fahrzeug weit und breit, und von seinem Fahrer fehlt auch jede Spur. Vielleicht sollte er mit Glottis sprechen, dem Tiefgaragenwächter... er befindet sich in dem Raum in der hinteren rechten Ecke der Garage.



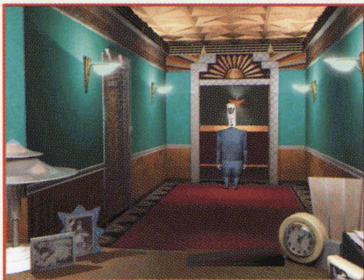
Nachdem sich Manny Glottis vorgestellt hat, wählen Sie immer die erste Dialogzeile aus, bis Glottis meint, er wäre zu groß... worauf Manny antworten sollte, daß eigentlich nur die Autos zu klein seien. So erhält Manny ein Formular, das noch vom Boß unterzeichnet werden muß.



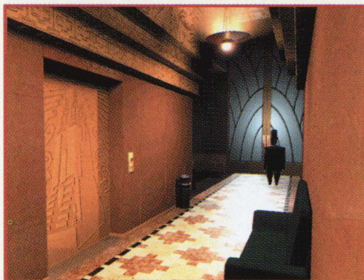
Schaut Manny daraufhin bei Eva vorbei, teilt diese ihm mit Bedauern mit, daß sein Boß heute

überhaupt nichts unterschreibt. Manny ist aber ein guter Verkäufer und kann vielleicht seinen Boß selbst überzeugen, wenn er nur in dessen Büro gelangen könnte...

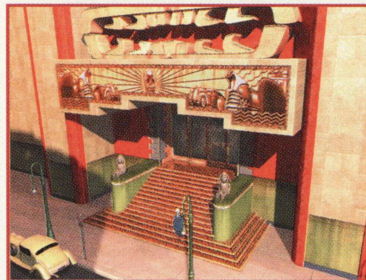
Also sollten wir Ausschau nach einem anderen Weg dort hinein halten... wie durch das Fenster zum Beispiel.
Steuern Sie Manny in den anderen Fahrstuhl, der ins Erdgeschoß fährt.



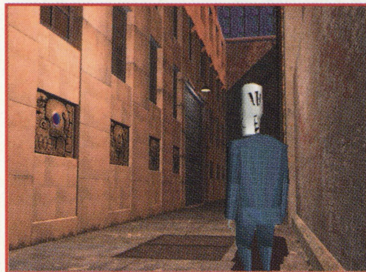
Lassen Sie ihn dann am Ende der Halle aus der Tür ins Freie gehen.



Jetzt steht Manny auf den Stufen vor dem Bürogebäude. Führen Sie ihn die Treppe hinab und gehen Sie auf dem Bürgersteig nach rechts. Wow, es ist heute der "Tag der Toten". Sieht interessant aus, aber Manny hat leider gerade keine Zeit. Wir müssen immer noch zum Boß und benötigen seine Unterschrift. Deshalb gehen wir mit Manny in die kleine Gasse auf der linken Seite. Vielleicht gibt es hier eine Feuerleiter oder etwas Ähnliches, mit dem er zum Fenster seines Chefs hochklettern kann.



Sieht nicht sehr vielversprechend aus, aber wir rennen (halten Sie die **Umschalt-Pfeiltasten**) bis



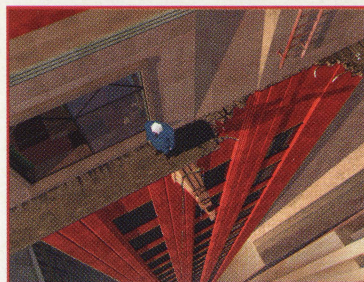
zum Ende der Gasse. Vielleicht findet er ja dort etwas. Jupp, ein Seil geknüpft aus alten Krawatten.



MANNY AUF DEM „TAG DER TOTEN“-FESTIVAL



Mit Hilfe der **Eingabetaste** packt Manny das Seil und schaut, wohin es führt.



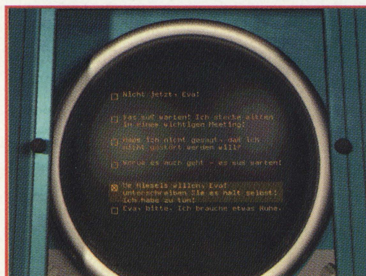
Huch! Es führt auf einen schmalen Vorsprung direkt vor das Fenster von Don Copal, Mannys

Boß, und der Boß ist nicht da.

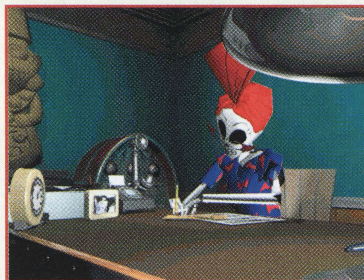
Manny vermutet, daß er hineingelangen und belastendes Material über seinen Boß finden könnte, um damit die Unterschrift aus ihm herauszukitzeln. Lassen Sie ihn durch das Fenster klettern, um es herauszufinden. Hey, er hat den gleichen Computer wie Manny. Lassen Sie Manny nachsehen **(Eingabetaste)**, ob er etwas über seinen Boß in Erfahrung bringen kann.



Scheinbar hat er seinen Computer mit der Gegensprechanlage verbunden, um auch entprechend reagieren zu können, wenn er sich aus dem Büro schleichen möchte. Das können wir zu unseren Gunsten ausnutzen.



Wählen Sie die fünfte Antwort mit den Cursortasten aus – die, in der Eva für Don unterschreiben darf – und drücken Sie dann die **Eingabetaste.** Jetzt steuern Sie Manny aus dem Fenster, das Seil runter, aus der Gasse, die Stufen rauf, in das Gebäude, den Aufzug hoch und geben Eva das Formular.



Sie wird es unterzeichnen und Manny ist auf seinem Weg ins Land der Lebenden.



Credits

Project Leader
Tim Schafer

Lead Artist
Peter Tsacle

Lead Programmer
Bret Mogilefsky

Conceptual Artist
Peter Chan

Music Composed and Produced by
Peter McConnell

Assistant Designers
Peter Tsacle
Eric Ingerson
Bret Mogilefsky
Peter Chan

Production Manager
Lleslle Aclaro

Production Coordinator
Linda Villalobos Grisanti

Programmers
Kevin Bruner
Chuck Jordan
Chris Purvis

Character Animation
Eric Ingerson
Mark Hamer
Chris Schultz
David Bogan
Vamberto Maduro
Chris Miles
Suzanne House
Simon Allen

Background Artists
Paul Zinnes
Paul Topolos
John McLaughlin
Ralph Gerth
Adam Schnitzer
Gaurav Mathur

Texture Artists
Japeth Pieper
Sara Simon

Art Technicians
Troy Molander
Albert Chen
Rebecca Perez
Josef Richardson
Lleslle Aclaro

Pre-Production Manager
Casey Donahue Ackley

Music and Sound Production

Music Engineered and Mixed by
Jeff Kliment

Additional Music Production
Hans Christian Reumschüssel

Lead Sound Designer
Jeff Kliment

Sound Designers
Nick Peck
Andy Martin
Julian Kwasneski
Clint Bajakian

Sound Production Supervision
Michael Land
Jeff Kliment
Clint Bajakian

Voice Processing
Clint Bajakian

iMUSE Music System
Michael McMahon
Michael Land
Peter McConnell

Sound Department Manager
Michael Land

Sound Department Coordinator
Kristen Becht

Voice Production

Voice Producer/Director
Darragh O'Farrell

Senior Voice Editor
Khris Brown

Voice Editors
Coya Elliott
Will Beckman

Assistant Voice Editor
Cindy Wong

Voice Department Manager
Tamlynn Niglio

Voice Production Coordinator
Peggy Bartlett

Voices Recorded at
ScreenMusic Studios,
Studio City, California

Engineer
Gordon Suffield

Assistant Engineer
Lisa Carlon

Voice Credits

Manuel Calavera
Tony Plana

Mercedes Colomar
Maria Canals

Glottis
Alan Blumenfeld

Hector LeMans
Jim Ward

Domino Hurley
Patrick Dollaghan

Olivia Ofrenda
Paula Killen

Salvador Limones
Sal Lopez

Eva
Rachel Reenstra

Clown
Joe Nipote

Don Copal
Michael Sorich

Celso Flores
Peter Lurie

Bruno Martinez
Jack Angel

Raoul
Tom Kane

Maximino
Bill Capizzi

Nick Virago
Daragh O'Malley

Membrillo
Milton James

Dockmaster Velasco
Kay Kuter

Toto Santos
Morgan Hunter

Terry Malloy
Raphael Sbarge

Carla
Pamela Segall

Chief Bogen
Barry Dennen

Lupe
Terri Ivens

Bowlsley
Keith Szarabajka

Lola
Barbara Goodson

Pugsy
Pamela Segall

Bibi
Katie Leigh

Aitor
David Jeremiah

Chepito
Jack Angel
Tube-Switcher Repairman
Michael Sorich
Chowchilla Charlie
Joe Nipote
Alexi
David Jeremiah
Gunnar
Jim Ward
Slisko
Peter Lurie
Doug
Jim Ward
Beat Waiter
Barry Dennen
Croupier
Kay Kuter
Large Hitman
Jack Angel
Skinny Hitman
Milton James
First Mayan Mechanic
Raphael Sbarge
Second Mayan Mechanic
Tom Kane
Gatekeeper
Tom Kane
Unicycle Man
Keith Szarabajka
First Thunder Boy
Barry Dennen
Second Thunder Boy
David Jeremiah
Makeup Woman
Katie Leigh
Ensign Arnold
Raphael Sbarge
Seaman Naranja
Jack Angel
Cat Track Announcer
Tom Kane

Quality Assurance

Lead Tester
Theresa O'Connor
Quality Assurance Testers
Karsten Agler
Deedee Anderson
Jo Ashburn
John Buzolich
Leland Chee
John Drake
Bhagavat Farmer
Derek Flippo
Brad Grantham
Catherine Haigler
Brent Jalipa
Jesse Moore
Steve McManus
Orion Nemeth
Alex Neuse
June Park
Jeff Sanders
Chris Snyder
Todd Stritter
Compatibility Supervisor
Chip Hinnenberg
Compatibility Technicians
Lynn Taylor
Jim Davison
Doyle Gilstrap
Dan Mihoerck
Jason Lauborough
Charlie W. Smith
Darren Brown
Scott Tingley
Quality Assurance Manager
Mark Cartwright
Quality Assurance Supervisors
Dan Pettit
Dan Connors
Renderdroid Engine and Tools
Ray Gresko
Robert Huebner
Che-Yuan Wang
Winston Wolff
Insane Video Compression
Vince Lee
Launcher/Installer
Nolan Erck
Darren Johnson
16-Bit Rasterizers
Stephen Ash
Level Editor Adapted by
Amit Shalev
Additional Programmers
Amit Shalev
Hwei-Li Tsao
Mark Cooke
Aric Wilmunder
Additional 3D Modeling
Steve Chen
Kyle Balda
Greg Gladstone
Marc Benoit
Additional Art Technicians
Jillian Moffett
C. Andrew Nelson
Technical Writers
Lynn Taylor
Chip Hinnenberg
Burning Goddesses
Wendy "Cupcake" Kaplan
Kellie "Twinky" Walker

International Production

Localization Department Manager
Carole Degoulet
International Production Coordinator
Leon Susen
International Development Specialist
Gwen Musengwa
International Development Manager
Aric Wilmunder
International Lead Testers
Matthew Azeveda
Dana Fong

Marketing

Product Marketing Manager
Tom Byron
Public Relations Manager
Tom Sarris
Public Relations Specialist
Heather Twist
Public Relations Coordinator
Josh Moore
Marketing Coordinator
Anne Barson

Documentation

Manual
Jo Ashburn
Mollie Boero
Manual Design
Patty Hill
Package Design
Soo Hoo Design

Business Affairs

Jeremy Salesin
Jocelyn Lamm

Product Support

Product Support Manager
Dan Gossett
Product Support Supervisor
Dave Harris
Hint Line Supervisor
Tabitha Tosti

Special Thanks

George Lucas



Softgold Credits

Projektleitung
Thomas „Elf" Buchhorn

Übersetzung
Thomas „Elf" Buchhorn,
Markus „Merc" Ludolf,
Christian „Chrisse" Schneider

Regie/Casting/ Besetzung
Christian Schneider

Schnitt
Thomas Buchhorn
Markus Ludolf
Christian Schneider

Übersetzung Handbuch
Nils Bote
Thomas Buchhorn

Qualitätssicherung
Andrè Dorfmüller
Michael Milan
Thomas Buchhorn
Markus Ludolf
Christian Schneider
Robert Polanski

Produktmanagement/ Int. Koordination
Petra Mock

Aufgenommen in den G&G Tonstudios, Kaarst

Tontechnik/Schnitt/ Mischung
Martin Ruiz
Willi Grossman

Disposition
Martina Höveler

Sprecher

Tommi Piper

als Manuel „Manny" Calavera

In weiteren Rollen:
Vittorio Alfieri
Renier Baaken
Heinz Baumeister
Hans Beier
Rolf Berg
Dirk Fenselau
Kerstin G hte
Peter Harting
Gregor Höpner
Michaela Kametz
Hans-Gerd Kilbinger
Kordula Leisse
Katja Liebing
Jörg Löw
Axel Ludwig
Frauke Poolman
Lutz Reichert
Volker Riesch
Reinhard Schulat-Rademacher
Karlheinz Tafel
Ilja Welter
Daniel Werner
Volker Wolf
Thaddäus Zech

Layout/Handbuch
Jörg Jahns
Heiko Höpfner

Lektorat
Max „Agent 407" Steller

Produktionslogistik
Olaf Herrmann

Kundenbetreuung

Sollten Sie technische Probleme mit *Grim Fandango* haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.
Telefon: **0 21 31 - 965 110** (montags bis freitags 9.00 - 17.00 Uhr).

Hotline

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung:
montags, mittwochs und freitags von 15.00 - 18.00 Uhr.
Telefon: **0 21 31 - 965 111.** Bitte haben Sie etwas Geduld.

Email oder Modem

Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken.
Die analoge Modem-Nummer lautet:
0 21 31 - 96 52 22.
Die ISDN-Nummer lautet: **0 21 31 -96 52 23**
Sie können uns natürlich auch eine Email schicken.
Unser Internet-Account lautet:
support@softgold.com

Onlinehilfe

Besuchen Sie die Webseite von LucasArts bei **http://www.lucasarts.com/support/.** Hier erhalten Sie Online-Unterstützung über Yoda's Help Desk. Sie können sich technische Dokumente ansehen und Nachrichten für einen der Online-Repräsentanten hinterlassen.

YODA'S HELP DESK

LucasArts ist stolz, Ihnen Yoda's Help Desk vorzustellen, das auf der Webseite von LucasArts in der technischen Sektion zu finden ist.
Hier erhalten Sie interaktive Lösungen zu technischen Problemen. Auf diese Weise können Sie 24 Std. am Tag und 7 Tage in der Woche auf die Unterstützung von LucasArts zählen.
Die Webadresse lautet:
http://www.lucasarts.com/support/

Bestellservice

Wenn Sie sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette interessieren oder einen Katalog bestellen möchten, wenden Sie sich direkt telefonisch an unseren Bestellservice. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von 9.00 bis 17.00 Uhr unter der Telefonnummer
0 21 31 - 965 113.

Garantie

Sollte der Datenträger defekt sein, schicken Sie ihn uns einfach zu - wir tauschen ihn sofort um.
Softgold Computerspiele GmbH
Daimlerstr. 8
41564 Kaarst

Wenn Sie technische Unterstützung benötigen, können Sie uns gerne anrufen, nachdem Sie den Leitfaden zur Fehlerbehebung und die README-Datei gelesen haben. Da unsere Kundenbetreuung stark frequentiert wird, kann es hin und wieder vorkommen, daß es etwas länger dauert, bis Sie jemanden erreichen. Daher sollten Sie, sofern möglich, auf Fax oder unsere Online-Dienste zurückgreifen.

Wenn Sie sich an uns wenden, halten Sie bitte folgende Informationen bereit: Exakter Typ der

benutzten Hardware (Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Grafikkarte, RAM, Prozessortyp und ggf. Modemtyp), Titel und Version des Spiels und eine detaillierte Beschreibung des Problems. Wenn Sie uns ein Fax schicken, geben Sie bitte auch eine Telefonnummer an, unter der wir Sie erreichen können, falls wir Ihnen per Fax nicht antworten können.

Lizenzbedingungen für LucasArts-Software

Die in der Packung enthaltenen Programme sind Software-Produkte von LucasArts Entertainment Company LLC ("LucasArts"). Diese LucasArts Software-Produkte werden Ihnen, dem Benutzer, im Rahmen eines Lizenzvertrages mit LucasArts zur Verfügung gestellt.

Durch Öffnen der Packung mit den Datenträgern erklären Sie sich mit den nachstehenden Lizenzbedingungen einverstanden.

Sollten Sie mit den Lizenzbedingungen nicht einverstanden sein, geben Sie die ungeöffnete Packung und das beiliegende Material bitte umgehend an den Verkäufer zurück. Der Kaufpreis wird Ihnen in diesem Fall voll erstattet.

Mit dem Kauf erwerben Sie nur die Lizenz zur Nutzung der LucasArts-Software, nicht die LucasArts-Software selbst. Alle Urheber-, Marken - und sonstigen Schutzrechte an LucasArts-Software-Produkten (im folgenden: "LucasArts-Software") stehen LucasArts oder dem dritten Unternehmen zu, das in einem Ihnen, dem Lizenznehmer, übergebenen Programmschein, Datenträger und/oder in der Dokumentation genannt ist. LucasArts gewährt Ihnen, dem Lizenznehmer, ein nichtausschließliches Recht zur Nutzung der LucasArts-Software gemäß den in der Programmdokumentation und im Programmschein bezeichneten Einsatzbedingungen.

Die Lizenz erlaubt Ihnen die Nutzung der LucasArts-Software auf einem einzigen Computer.
Für die Dauer von Nutzungsverträgen zwischen Ihnen und LucasArts oder einem Vertriebspartner von LucasArts und/oder solange Sie im Besitz der LucasArts-Software sind, werden Sie es unterlassen:

a) die LucasArts-Software für andere Zwecke als für die Erstellung von Sicherungskopien zu vervielfältigen oder dies Dritten zu gestatten;
b) die LucasArts-Software ganz oder teilweise zu vermieten, zu vertreiben, eine Unterlizenz dafür zu vergeben oder in anderer Weise Dritten zugänglich zu machen;
c) den Code der LucasArts-Software oder irgendeinen Teil davon zu vervielfältigen oder die Codeform zu übersetzen oder dies Dritten zu gestatten, soweit dies nicht nach 69 e UrhG zulässig ist;
d) die LucasArts-Software zu verändern oder ein daraus abgeleitetes Produkt herzustellen;
e) die LucasArts-Software über Netzwerk, Telefon oder auf sonstigem elektronischem Wege zu übertragen, ausgenommen im Verlauf Ihres "Network Multi-Player Play";
f) die LucasArts-Software zurückzuerrichten, zu dekompilieren oder zu zerlegen;
g) für Ihren eigenen Gebrauch oder den Gebrauch Dritter Bedienungsanleitungen, Schulungsunterlagen und sonstige benutzerbezogene Unterlagen ohne vorherige schriftliche Zustimmung von LucasArts zu kopieren; soweit die vorstehend genannten Einschränkungen nach Deutschem Recht zulässig sind.

Zum Schutz der Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse von LucasArts oder dritter Rechtsinhaber und zur Wahrung urheberrechtlicher Rechte an der LucasArts-Software verpflichten Sie sich,

a) die LucasArts-Software oder Teile davon zunächst LucasArts anzubieten, wenn Sie beabsichtigen, diese an Dritte zu übertragen oder Dritten zur Nutzung zu überlassen;
b) die LucasArts-Software oder Teile davon nur mit vorheriger schriftlicher Zustimmung von LucasArts an Dritte zu übertragen oder Dritten zur Nutzung zu überlassen; LucasArts wird ihre Zustimmung nicht verweigern, wenn der Dritte sich LucasArts gegenüber schriftlich verpflichtet, die LucasArts-Software in Übereinstimmung mit diesen Lizenzbedingungen zu nutzen;
c) die LucasArts-Software oder Teile davon nach Einholung der Zustimmung von LucasArts erst dann auf den Dritten übertragen oder diesem zur Nutzung überlassen, wenn Sie LucasArts gegenüber eine schriftliche Versicherung abgegeben haben, daß Sie alle selbsterstellten Kopien der zu übertragenden oder zu überlassenden Vertragssoftware gelöscht haben.

Ihre Lizenz erlischt automatisch, wenn Sie die LucasArts-Software übertragen.

LucasArts garantiert dem ursprünglichen Käufer, daß die mit diesem Produkt gelieferten Medien bei normalen Gebrauch frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Erweist sich ein Medium dieses Produkts als fehlerhaft und der Käufer gibt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das Medium entsprechend den in diesem Absatz enthaltenen Anweisungen zurück, ersetzt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das fehlerhafte Medium ohne Kosten für den Käufer, wenn sich das Medium innerhalb von 6 Monaten nach Kaufdatum als fehlerhaft erweist. Ebenso ersetzt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das Medium gegen die Zahlung einer Gebühr von DM 30, wenn sich das Medium nach Ablauf der Gewährleistungsfrist von 6 Monaten als fehlerhaft erweist. Um innerhalb der Gewährleistungsfrist eine Ersatz-CD zu bekommen, senden Sie bitte nur die CD sowie einen frankierten Rückumschlag an die im beiliegenden Handbuch angegebene Adresse von Softgold, und zwar mit Nachweis des Kaufdatums, der Fehlerbeschreibung und Angabe Ihres Namens und Ihrer Adresse.
Für den Ersatz von fehlerhaften Medien nach Ablauf der Gewährleistungsfrist senden Sie bitte nur die CD sowie einen frankierten Rückumschlag an die im beiliegenden Handbuch angegebene Adresse von Softgold, und zwar mit Nachweis des Kaufdatums, der Fehlerbe-

schreibung, Angabe Ihres Namens und Ihrer Adresse sowie einem Scheck über DM 30 pro Compact Disc. Softgold als Lizenznehmer von LucasArts wird Ihnen dann einen Ersatz zuschicken.
Sie erkennen ausdrücklich an und erklären sich damit einverstanden, daß Sie die Software auf eigene Gefahr benutzen. Abgesehen von der auf 6 Monate beschränkten Gewährleistung auf die oben angegebenen Medien werden Software sowie Dokumentation und Material in dem Zustand, in dem sie sich befinden, und ohne jegliche Gewährleistung geliefert.

LUCASARTS LEHNT AUSDRÜCKLICH ALLE AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN AB, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH OHNE BESCHRÄNKUNG AUF STILLSCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNGEN HINSICHTLICH TAUGLICHKEIT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND NICHT-RECHTSVERLETZUNG. LUCASARTS GARANTIERT NICHT, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN IHREN ERFORDERNISSEN ENTSPRECHEN ODER DASS DER BETRIEB DER SOFTWARE UNTERBRECHUNGS- UND FEHLERFREI FUNKTIONIERT ODER DASS FEHLER IN DER SOFTWARE KORRIGIERT WERDEN. DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH DER ERGEBNISSE UND DER LEISTUNG DER SOFTWARE LIEGT BEI IHNEN. IN EINIGEN JURISDIKTIONEN IST DER AUSSCHLUSS VON STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DER OBEN GENANNTE AUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN FÜR SIE NICHT GILT.

LUCASARTS ODER IHRE DIREKTOREN, LEITENDEN ANGESTELLTEN, MITARBEITER ODER BEAUFTRAGTEN SIND UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT, IHNEN GEGENÜBER HAFTBAR FÜR BEILÄUFIG ENTSTANDENE, MITTELBARE, KONKRETE ODER FOLGESCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH SCHÄDEN WEGEN DES VERLUSTS VON GESCHÄFTSGEWINNEN, BETRIEBLICHER UNTERBRECHUNGEN, DES VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATIONEN U.Ä.), DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER STÖRUNG DIESES PRODUKTES RESULTIEREN, WAS OHNE BESCHRÄNKUNG AUCH SACH- UND, SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN MIT EINSCHLIESST. DIES GILT AUCH DANN, WENN LUCASARTS AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE HINGEWIESEN WURDE ODER WENN LUCASARTS ODER EIN VERTRETUNGSBERECHTIGTER VON LUCASARTS AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. IN EINIGEN JURISDIKTIONEN IST DIE BESCHRÄNKUNG ODER DER AUSSCHLUSS DER HAFTUNG FÜR BEILÄUFIG ENTSTANDENE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE GENANNTE BESCHRÄNKUNG ODER DER GENANNTE AUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN FÜR SIE NICHT GILT.

DIESE GEWÄHRLEISTUNG GEWÄHRT IHNEN BESTIMMTE RECHTE UND SIE HABEN JE NACH DER IN IHRER GERICHTSBARKEIT BESTEHENDEN GESETZESLAGE UNTER UMSTÄNDEN WEITERE RECHTE. SIE ERKLÄREN SICH DAMIT EINVERSTANDEN, DASS DIE HAFTUNG VON LUCASARTS AUS RECHTSANSPRÜCHEN JEGLICHER VERTRAGSRECHTLICHER, DELIKTSRECHTLICHER ODER SONSTIGER ART DEN VON IHNEN URSPRÜNGLICH FÜR DIE BENUTZUNG DES PRODUKTES GEZAHLTEN PREIS NICHT ÜBERSTEIGT.

DIESES SPIEL IST EINE FIKTION. ALLE IN DIESEM SPIEL GEZEIGTEN GESTALTEN UND BEGEBENHEITEN SIND FREI ERFUNDEN. ÄHNLICHKEITEN MIT TATSÄCHLICHEN LEBENDEN ODER VERSTORBENEN PERSONEN ODER WAHREN BEGEBENHEITEN WÄREN REIN ZUFÄLLIG.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT.**

This is a work of fiction. All of the characters and events portrayed in this game are fictional. Any resemblance to real persons, living or dead, or actual events, is purely coincidental.





WWW.LUCASARTS.COM
WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM